

Análisis de la cultura material infantil a través del objeto deportivo : materialidad y representaciones	Título
Garnier, Pascale - Autor/a; Moraes de Mello, Alexandre - Autor/a;	Autor(es)
Lúdicamente (vol. 3 no. 5 nov 2013-mayo 2014)	En:
Buenos Aires	Lugar
Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, UBA	Editorial/Editor
2014	Fecha
	Colección
Cultura; Niños; Infancia; Deportes; Cuerpo;	Temas
Artículo	Tipo de documento
"http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigg-uba/20140704053403/4050-23844-2-PB.pdf"	URL
Reconocimiento-No Comercial CC BY-NC http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/deed.es	Licencia

Segui buscando en la Red de Bibliotecas Virtuales de CLACSO

<http://biblioteca.clacso.edu.ar>

Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO)

Conselho Latino-americano de Ciências Sociais (CLACSO)

Latin American Council of Social Sciences (CLACSO)

www.clacso.edu.ar



Análisis de la cultura material infantil a través del objeto deportivo: materialidad y representaciones. / Analysis of the material culture of children through the object of sport: materiality and representations.

Cita: Pascale Garnier y Alexandre Moraes De Mello. 2014. Análisis de la cultura material infantil a través del objeto deportivo: materialidad y representaciones. En Ludicamente Año 3 N°5, Mayo 2014, Buenos Aires (issn 2250-723x) Primera versión recibida el 20 de Febrero de 2014; Versión final aceptada el 20 de Abril de 2014

Resumen

El objeto deportivo destinado a los niños es un elemento fundamental para el análisis de la cultura material infantil, tanto en su concepción, como en la producción, comercialización y utilización. Se ponen en juego simultáneamente el cuerpo del niño y las representaciones de lo que conviene a la edad. Desde 1960 los objetos deportivos pasaron a ser adaptados en función de sus finalidades, modalidades deportivas y edades de los practicantes. Pero, ¿hasta dónde se puede bajar en la escala de edades? ¿Cómo el deporte y los equipamientos entran en la vida de los niños? ¿Cómo los objetos se integran a la vez a las culturas deportivas y culturas infantiles? ¿Qué efectos provocan en los niños? Para comprender estas hibridaciones culturales entre el mundo deportivo y el mundo de la infancia, es central el análisis de los objetos. Este artículo, basado en una investigación empírica de abordaje cualitativo, trata de esta centralidad y presenta los resultados desde el punto de vista de un análisis tecnológico y semiótico de los objetos deportivos para los niños (Douglas & Isherwood 2008; Merleau-Ponty 1978). Considera su materialidad e influencia sobre los cuerpos de los niños y los modos de significar la infancia y el deporte. Palabras-clave: Cultura material infantil; Objetos deportivos infantiles; Cuerpo y cultura infantil; Deporte e infancia

Summaries

Sports objects aimed at children are a fundamental element for the analysis of the material culture of children, as much in its design as in its production, commercialization and use. Simultaneously at play are the child's body and the representations befitting age. Since the 1960s, sports objects have been undergoing changes in light of their aims, modalities and the practitioners' age range. However, a few questions arise: how far is it possible to lower the age ranges? How sports and their equipment move into children's lives? How objects integrate themselves into sports and cultures at the same time, and what is their effect on children? To understand these cultural hybridizations between the sports world and the childhood world, the analysis of the objects becomes central. This article, based on an empirical research of qualitative nature, approaches this centrality and presents results from the point of view of a technological and semiotics analysis of sports objects for children (Douglas & Isherwood 2008; Merleau-Ponty 1978). It takes into account the materiality of sports objects and their influence on the children's bodies, as well as the ways to signify sports and childhood. Keywords: Children's material culture; Children's sports objects; Children's body and culture; Sports and childhood.

Introducción

Es imposible imaginar el fútbol sin el balón, el tenis sin la raqueta o aún el skate sin el material que nombra esta práctica. El mundo deportivo es, ante todo, un mundo de objetos y precisamente en este artículo se analizan los objetos deportivos producidos industrialmente, comercializados, y que se destinan a los niños.

El objeto deportivo es un ejemplo privilegiado de la cultura material infantil, porque pone en juego simultáneamente el cuerpo del niño, con sus características físicas, psicológicas, intelectuales y sociales reales, y las representaciones de lo que conviene a la edad. En efecto, si el deporte es en su origen "reducto de masculinidad" (Dunning 1994) y atributo de lo masculino es, a la vez, demostración

de fuerza de la edad, destinado a los adultos. Pierre de Coubertin, idealizador de los Juegos Olímpicos de la era moderna, ya condenaba la práctica deportiva precoz entre los niños: “nada peor que entregarle al niño prematuramente a los aparatos del deporte. [...]. El inconveniente sería doble: psicológicamente habría el riesgo de provocar el desarrollo desarmonioso del cuerpo, moralmente, se agravaría con la potencialidad de la acción de los deportes viriles” (Coubertin 1972: 105) (traducción nuestra).

Recientemente, la principal crítica registrada en la literatura científica sobre la práctica de deportes en la infancia se relaciona a los entrenamientos y las competencias. Las exigencias de los entrenamientos deportivos, en general realizados con cargas estresantes, producen serios problemas de orden anatómico y fisiológico. Las competencias deportivas y la busca por resultados que no siempre pueden ser alcanzados, ponen a niños y niñas bajo intensa presión psicológica, lo que les causa innúmeros problemas (Mello 2001; Mello 2004).

Sin embargo, ya a partir de los años 1960, se empieza a soslayar la condenación de prácticas deportivas infantiles y sus objetos debido a una adaptación de sus finalidades y las modalidades de deporte, según la edad de los practicantes (Garnier 2005). El desarrollo a través de federaciones de prácticas deportivas infantiles no ocurre sin innovaciones materiales, que son en sí mismas condición para que el deporte se vuelva accesible a los niños más pequeños, aunque se conserve la especificidad de cada modalidad deportiva (Garnier 2006).

Pero, si hoy los deportes se practican masivamente por los niños (Octubre 2010), ¿hasta dónde se puede bajar en la escala de edades? ¿Cómo, además del conjunto de las federaciones deportivas, el deporte y sus equipamientos participan en su vida? ¿Cómo los objetos se integran al mismo tiempo a las culturas deportivas y las culturas infantiles y qué efecto provocan en este público?

En este artículo, la atención puesta sobre los objetos circunscribe nuestra investigación, pone en evidencia lo que es del orden de su concepción, producción y comercialización y también lo que se refiere a sus usos efectivos (Bromberger & Ségalen 1996). Ello nos obliga, a fin de cuentas, a seccionar el conjunto de la “vida social de los objetos” (Appadurai 1986), no conservando sino lo esencial, los objetos, y a concentrarnos sobre el nudo en el que se cruzan y se cristalizan múltiples inversiones en juego, a veces sobre los objetos que hacen el deporte y a veces sobre lo que estos hacen sobre los niños.

Para comprender estas hibridaciones culturales entre el mundo deportivo y el mundo de la infancia, es fundamental el análisis de los objetos. Se requiere, en este estudio, en primer lugar, justificar esta centralidad sobre los objetos aislados y mostrar las perspectivas teóricas, en términos del análisis de una cultura material infantil. A continuación, es importante explicitar las elecciones que presiden una investigación empírica, para luego presentar los resultados desde el doble punto de vista de un análisis tecnológico y semiótico de los objetos deportivos para los niños. Por tanto, está en juego en este artículo mostrar no solo cómo el análisis de los objetos deportivos debe al mismo tiempo tener en cuenta su materialidad y su influencia sobre los cuerpos de los niños, sino también el modo de significar la infancia y el deporte. Se trata, en suma, de mostrar la doble visión de una cultura material: materialidad comprometida dentro de la acción y producción de significados sujeta a interpretaciones.

Analizando los objetos para los niños

Los objetos deportivos: material de movimiento y de marcas simbólicas

En el área del deporte, el interés teórico por los objetos es inversamente proporcional a su importancia en el interior de las prácticas. Sin duda, la débil legitimidad cultural del dominio deportivo se une aquí a una dificultad general para introducir un pensamiento técnico a la altura de su lugar y su papel en nuestras vidas cotidianas (Latour 2010). Y esta ausencia de pensamiento es tan profunda que afecta a los objetos destinados a los niños. ¿Acaso sería porque son muy rudimentarios o, lo contrario, muy sofisticados? En todo caso, el mundo deportivo de los niños y el de la cultura material infantil carecen muy especialmente de reconocimiento y visibilidad como materia de investigación. Los escasos estudios sobre los objetos deportivos se refieren a los adultos y se diferencian claramente según el enfoque dado a la materialidad de los objetos o a su valor simbólico.

Es la materialidad de los objetos deportivos la que, en primer lugar, ofrece apoyo a las investigaciones. El análisis de Vigarello (1988) pone en la perspectiva de una historia cultural la evolución de los materiales utilizados dentro del universo deportivo, de las formas, de las series de transformaciones técnicas en las que se imbrican, de forma limitada, lógicas motrices y lógicas instrumentales y, de otro modo, innovaciones materiales, tecnológicas y científicas. Por cierto, a medida que se apresura la definición de una modalidad deportiva, la innovación técnica no se lleva a cabo sin conflicto, como muestra el análisis de Defrance (1985) respecto de la adopción de la pértiga de fibra de vidrio en el atletismo. El análisis de las transformaciones de los objetos condujo a nuevas formas de compromiso motriz dentro de las prácticas y, en la misma medida, sus principios de percepción y apreciación. Es lo que muestran, muy particularmente, respecto de la toma de riesgo, los instrumentos del alpinista estudiado por Duez (2009). También es el “cuerpo sensible” el que puede ponerse en el primer plano de un entramado entre el material de deporte y la experiencia corporal (Level & Lesage 2012). El objeto deportivo no tiene sino el sentido de integración dentro de las “conductas motrices”, volviendo aquí al término de Parlebas (1967), que designa la totalidad de las dimensiones, a la vez, sensorio-motriz, afectiva, social y significativa de toda la motricidad.

Recientemente se abrió una segunda vía de análisis de los objetos deportivos a favor de las transformaciones económicas y culturales del mundo deportivo: la de los objetos de consumo de masa convertidos en marcas identitarias, individuales y colectivas (Ohl 2003). Una vez no encerrados en los estadios y canchas, los objetos invaden los espacios y los tiempos cotidianos y cristalizan la mediatización de las narraciones deportivas. A través de esta perspectiva, parece que la materialidad de los objetos pierde su dimensión, hasta que se “aligera” bajo la forma de palabras, de imágenes o taxonomías (Dagognet 1996). El objeto se convierte en signo, soporte a la producción de las apariencias, superficie en la que se inscribió una partición de emociones e identificaciones suscitadas por el deporte. Esta materialidad también se borra cuando los objetos deportivos son mostrados como temas de conversaciones entre practicantes, reliquias que marcan las biografías individuales o incluso patrimonio de los museos de deporte. Queda esta idea fundamental de una exploración económica y simbólica del deporte que impulsa estos objetos de consumo a la posición de los analizadores de las categorías de la cultura y las mutaciones de lo simbólico (Douglas & Isherwood 2008). Todo el interés del abordaje antropológico de los bienes de consumo que proponen Douglas e Isherwood proviene del estrecho vínculo construido entre juicios morales, categorías cognitivas y objetos. Es a través de los objetos que una cultura se concreta, adquiere estabilidad y consistencia, haciéndose visible y convincente. Al mismo tiempo, los objetos aparecen como “marcadores”, definiendo la identidad de

los individuos, que adquieren de inmediato una dimensión moral, y muestran a través de aquellos, qué conviene y cómo es necesario tratarlos. Centrado sobre la dimensión simbólica de los objetos, este abordaje pasa deliberadamente al margen de su materialidad y su función práctica del mismo modo que el análisis de Baudrillard (1968) sucumbe bajo la crítica de un “semiotismo”, que redujo los objetos a los signos en detrimento de su materialidad y su compromiso con la acción (Julien & Warnier 1999; Julien & Rossselin 2005).

Para rebasar esta alternativa entre los análisis de tipo tecnológico y semiológico de los objetos, importa trabajar hacia una “semio-tecnología” de los objetos, recurriendo aquí al término de Bromberger (1979). El problema no es elegir entre la materialidad de la cultura y su simbolismo o, dicho de otro modo, entre una “inteligencia de las situaciones, donde la acción y las cosas se funden” y una “inteligencia que opera sobre las representaciones y los símbolos” (Wallon 1970: 95) (traducción nuestra). La verdadera cuestión es la necesidad de un posicionamiento teórico que permita pensar su articulación, comprender sus interfaces, ver sus conflictos.

Del cuerpo a la acción, del objeto a sus solicitudes

En el corazón de relaciones teóricas complejas entre el cuerpo y los objetos (Diassio 2009), la comprensión de los objetos del mundo deportivo adquiere significados a partir de un posicionamiento fenomenológico: “mover el cuerpo es apuntar hacia las cosas, es dejarse responder a la solicitud que las cosas ejercen sobre él antes de cualquier representación” (Merleau-Ponty 1978: 161). Una fenomenología del cuerpo propio, pensada como “punto de pasaje de mi movimiento perpetuo hacia el mundo”, es una experiencia obtenida con los objetos y adquisición de hábito como significación originaria. Contra el intelectualismo y empirismo, Merleau-Ponty valoriza un nuevo sentido de la palabra “sentido”, una “aprensión motriz de la significación motriz” que no se confunde con la función simbólica o significativa en general (Merleau-Ponty 1978: 167) (traducción nuestra). En otras palabras, significa considerar el objeto como una invitación a actuar, un “polo de actos virtuales”: “El objeto percibido es inmediatamente codificado como un conjunto determinado de hipótesis de acciones” (Rizzolatti & Sinigaglia, 2008: 60) (traducción nuestra). No se trata de substancializar los objetos sino de atribuirles una significación *a priori* que es relativa a su comprensión primera, no intelectual, la de un “hacer con” en la acción misma, indisociable de la construcción cultural de un repertorio de acciones. Es invitarnos a pensar los objetos como objetos que son los “objetos hechos para...”, lo que significa los objetos siempre, por lo menos potencialmente, comprometidos en la acción.

Sin duda, solamente el análisis de los usos efectivos de los objetos permite delimitar las significaciones múltiples, jamás fijadas definitivamente. Al mismo tiempo, este análisis de los usos supone una calificación previa de los objetos. Estudiar, por ejemplo, la producción social de las identidades sexuales a través de una cultura material implica presuponer la existencia de objetos *a priori* diferentes según el sexo, aunque estos permitan diferentes reinterpretaciones, usos desviados, o incluso invertidos (Anstett & Gélard 2012). Del mismo modo que lleva en sí las diferencias relacionadas al sexo, la cultura material concreta, *a priori*, las diferencias de edad, distinguiendo particularmente los objetos “para niños” y “para adultos”, entre la imprecisión y el rigor de la clasificación de edad (Garnier 1995). Esta comprensión primera de los objetos no es del orden de los atributos que les serán intrínsecos sino que está siempre ubicada en los repertorios de la acción, del “hacer con”, direccionados a los destinatarios diferentes o semejantes. Para Merleau-Ponty, esta

acción de sollicitación de los objetos se relaciona al modo por el cual, en un “mundo cultural”, “en cada objeto subyace la marca de la acción humana a la que sirve” (Merleau-Ponty 1978: 162) (traducción nuestra). En este sentido, el objeto puede ser pensado como algo que ofrece apoyo a la actividad de los niños, ante sus posibilidades de acción sobre el objeto (Gibson 1986) a la vez que este ejerce su influencia sobre los niños.

Indicamos sucintamente dos claves de lectura de los objetos, las cuales, precisamente, se atan al “vacío” (traducción nuestra) del que trata Merleau-Ponty y que también podemos denominar, según Céfaï (1994), “*esperas de relleno*” (traducción nuestra) ligadas a la trama y al contexto de nuestras actividades ordinarias. De una parte, a partir de la Gestalt, muy especialmente el contraste figura-fondo, es como proceso de “adaptación-concretización” que podemos calificar la conexión tecnológica entre el objeto y su destinatario, al modo por el cual Simondon (1989) caracteriza las relaciones entre el invento técnico y su medio. El interés de esta posición es valorizar una doble actualización: la de un objeto “hecho para” el niño y la de un niño que utiliza el objeto. Se evitan de este modo las trampas de un constructivismo y un naturalismo, lo que presupondría atribuir respectivamente a los niños o los objetos propiedades intrínsecas. Por otra parte, en vez de hacer de la materialidad de los objetos un dato imprescindible, esta posición se abre ampliamente al análisis de los “diferentes modos de existencia” de los objetos (Souriau 2009), lo que significa decir que la materialidad y la geometría variable también son diferentes materias a significar y modos de producir sentido. Podemos explicitar el enlace semiótico entre el objeto y su usuario, pensando el objeto como texto, “tejido de espacios en blanco, de intersticios que rellenar”, que da lugar a una “iniciativa interpretativa” en la medida de lo no dicho a ser actualizado (Eco 1985: 66) (traducción nuestra). El pensamiento acerca de una “cooperación interpretativa” reenvía a Eco a la teoría de las interpretaciones de Peirce, teoría pragmática y “triádica” del signo, que rebasa el pensamiento del signo en el enlace signifiante-significado. “Comprender un signo, es aprender lo que es necesario hacer para producir una situación concreta en la que se pueda obtener la experiencia perceptiva del objeto al que se refiere este signo” (Eco 1985: 52) (traducción nuestra). Eco asocia esta definición a la de una enciclopedia cultural compartida, en la que se inscribe el valor signo del objeto dentro de los repertorios culturales de modos de pensar y actuar, y esta perspectiva permite subrayar su regreso a la conexión que se opera entre el objeto y su destinatario a través de su actividad interpretativa. Del mismo modo en que Eco distingue obras abiertas o cerradas según la amplitud de posibilidades que ofrecen a la interpretación, el objeto presenta una apertura o un cierre variable respecto de las posibilidades de representación de sus usos.

De los adultos a los niños

El clivaje entre dos perspectivas de análisis de los objetos deportivos para los adultos, una asentada sobre la materialidad, otra sobre la dimensión simbólica, no se presenta sin hacer eco a una doble orientación de los trabajos sociológicos sobre la infancia: una a la que le interesa la producción de una “agency” de los niños por dispositivos híbridos implicando los cuerpos (Prout 2000); otra centrada sobre la noción de “reproducción interpretativa” (Corsaro 2005), a través de la cual los niños se apropian de la cultura de los adultos atribuyendo sus propias significaciones. Una y otra son, en nuestra percepción, indispensables para pensar las culturas materiales y, más particularmente, para estudiar las operaciones que permiten considerar los objetos deportivos como algo que mira específicamente al niño y el modo por el cual él es producido por sus objetos. Estas operaciones son

necesariamente dobles, inscritas a su vez dentro de la materialidad de los objetos y los cuerpos en el interior de la interpretación de las representaciones que significan una actividad física, lúdica y/o deportiva para los niños. Consideramos a priori que el espacio interpretativo es abierto, como lo es el espacio de las modalidades de compromiso corporal, en la medida de la materialidad variable del objeto que está en juego.

De este modo, los objetos no son simplemente destinados como externos a los niños sino que los integran, indirectamente, dentro de su materialidad, y el conjunto de las representaciones que especifican. En efecto, los objetos ya no se contentan con adaptarse a los niños, a sus características y necesidades específicas. Los objetos ya no se contentan con vehicular imágenes o definiciones de infancia sino que, más radicalmente, desafían, actualizan lo que son los niños y lo que les conviene. El objeto no solo presupone dar soporte para las competencias motrices e interpretativas del niño, sino que al mismo tiempo las instituye, contribuye para su producción. En términos pragmáticos, son evidentes las “condiciones de felicidad” para realizar esta “*performatividad*” de los objetos: en primer lugar, estar a la disposición de los niños y su cooperación, sin la cual los objetos son abandonados o destruidos. Por otro lado, pensar los objetos deportivos para los niños obliga a redoblar la seriedad con el producto técnico, su objetivo de eficacia, por la frivolidad y fantasía del juego a través del cambio del cuadro que el juego opera (Brougère 2005). Pero, si “con el juego, atentamos para los límites del dispositivo de extracción de las propiedades de los objetos” (Thévenot 1993: 98) (traducción nuestra), es precisamente su plasticidad, esta apertura variable de los objetos a las interpretaciones, lo que impide trazar fronteras bastante definidas entre juguetes y material de deporte.

Metodología: producción y análisis de un “corpus”

Cada objeto puede presentarse como un montaje de elementos diversos, haciendo uso de diferentes marcos referenciales, unos anclados dentro de universos deportivos, otros alrededor del juego y la infancia, en los que competencias motrices e interpretativas pueden estar en interferencias y tensiones. La producción de un *corpus* constituido de diferentes series de objetos se inscribe dentro de un círculo metódico que sigue a la par con el análisis reflexivo de operaciones de categorización de los objetos según diferentes tipos (o “familias”), fundados sobre la idea de “*typicalité*” y de “*substituabilité*” de los elementos de un mismo tipo (Houdé 1992).

A partir de la investigación de diferentes tipos de sitios en internet (sitio de comparación de precios, empresas de deporte, empresas de juguetes, sitios de usuarios, sitio de imágenes), doce series de objetos fueron constituidas, cuyos universos de referencia son los de las modalidades deportivas más o menos mediatizadas e institucionalizadas ¹, y los de los juegos de tradición infantil: raqueta, patinete, skate, caballito de madera, canasta de baloncesto, frisbee, fútbol de botones, comba, saco de golf, bicicleta (o triciclo), hasta un total de 225 objetos. La metodología cualitativa y comparativa de análisis se dio a través de interacciones sucesivas entre la construcción de categorías de codificación y la producción de *corpus* del objeto, refiriéndose a un método de comparación continuo de datos cualitativos (Glazer & Strauss 2010). Como forma de control de la cualificación y la difusión de esos objetos se realizaron diversas visitas a tiendas (de deportes, de juguetes e hipermercados), una decena de entrevistas con padres de niños de 5-6 años y nueve entrevistas colectivas con tríos de niños de esta edad.

Primero serán presentadas las variaciones tecnológicas, después las combinaciones interpretativas que son prestadas a los objetos, luego insistiremos sobre los cruces entre estos dos cuadros de análisis, lo que requiere la comprensión de la singularidad de cada objeto. Para tomar como ejemplo, una pequeña bicicleta “vestida” de cebra (fotografía 1) opera la síntesis entre una adaptación de bicicleta para niños pequeños y su metamorfosis lúdica en animal: objeto para pedalear, pero también para sumergir dentro del universo narrativo. Y si en comparación a la bicicleta, una raqueta de mini-tenis (fotografía 2) parece ser un objeto despojado, esta invita tanto como a aquella a otras historias y acciones. Estos dos objetos ilustran este cruce a cada aspecto original entre la materialidad del objeto y los universos de sentidos dentro de los cuales se inscriben, definiendo así lo que le conviene al niño y al mismo tiempo autodefiniéndose.

(Espacio para las fotografías del Archivo 1- Complementario)

En el cruce de universos deportivos y de la infancia

Crecimiento y desarrollo: aumento del tamaño de los objetos

El tamaño de los objetos o, más precisamente, una proporcionalidad entre las características físicas (tamaño, peso, volumen, etc.) de los objetos y las de los niños es la primera forma de ajustar medidas, alejando a los menores de los mayores. Esta es la primera diferencia a ser vista, la primera en nuestras representaciones de lo que conviene al niño, la primera cuando se trata de poner el objeto al alcance de los pequeños. La institución de un crecimiento “normal” (Turmel 2008) sigue en paralelo a las series de objetos ordenados según su tamaño, u objetos que permiten reglajes de altura a medida que el niño crece (como un “sillín” – asiento de la bicicleta – fotografía 1). De hecho, el tamaño y el peso de los niños abren un espacio de cálculos entre su edad, definida en número de años, y las dimensiones de los objetos, en el sentido de la medida tanto normativa como descriptiva.

Ya las sucesivas remodelaciones de los objetos en el seno de una misma serie retratan un desarrollo del niño, diferente de un crecimiento aritmético, que se revela sea por la simplificación de un tipo de objeto, por ejemplo, al quitarse el pedal y freno de una bicicleta (fotografía 1), sea por el aumento de la complejidad. Con dos, tres o cuatro ruedas, el patinete ilustra claramente lo que se debe hacer cada vez más temprano, es decir, que conviene dar a los niños un soporte biomecánico a la medida de su equilibrio y sus fuerzas: apoyos múltiples, superficies ampliadas, brazos de palancas reducidas, etc. En este sentido, la raqueta de “mini-tenis” (fotografía 2) no es una raqueta en miniatura sino un dispositivo específico: mango más corto, cordaje ampliado (cabeza de la raqueta ampliada), cordaje flexible... Toda una orientación del movimiento puede ser igualmente integrada dentro del objeto: referencias visuales, reducción del grado de libertad, etc., lo que predetermina la motricidad de los niños. La orientación puede ser “negativa”, creando obstáculos para evitar un uso desviado, o “de iniciación”, buscando favorecer ciertos gestos (Dodier 1993).

Para los niños, el objeto pone en práctica muy especialmente la *tolerancia*: permite remediar las dificultades o minimizar sus consecuencias. Aunque jamás se sustituya completamente el rol de la vigilancia de los adultos, la *seguridad* del niño se delega primeramente a los objetos a través de normas que estos deben respetar, materiales (espumas, plásticos, etc.), formas redondeadas, o aún elementos de protección integrados. A veces el objeto posee un apoyo para el adulto, como un soporte

metálico que puede ser acoplado para empujar algunos triciclos y que permite que las fuerzas de los mayores alternen con las de los pequeños. Si lo observamos atentamente, este apoyo para el adulto señala otros apoyos más discretos (claramente para la conservación y manutención del objeto) lo que induce a pensar que si el objeto es bueno “para” el niño, al mismo tiempo se dirige a los padres.

Por otro lado, gracias a los elementos integrados y la elasticidad de los materiales, el objeto es creado con potencialidades a explorar a favor de un dominio futuro, y puede responder a las solicitudes que demanda, por ejemplo, el uso acrobático. Como una tabla en la que es necesario descubrir la flexibilidad bajo la rigidez en primer plano, el objeto autoriza, entonces, un salto hacia la motricidad futura; reserva el poder de futuro a medida que se lleva a cabo un desarrollo potencial de las competencias del niño. En fin, una característica frecuente de los objetos para los niños es su polivalencia, que autoriza un doble uso, como en el caso de las raquetas, que pueden servir tanto al tenis como al bádminton, significadas respectivamente por la pelota y el volante con los que son vendidos. Polivalentes son también los dos, a veces tres, objetos en uno solo, que cambian de funcionalidad a medida que el niño crece. También se puede obtener esta polivalencia gracias a la venta conjunta de varios objetos, como los “kits” que reúnen una pelota, un par de raquetas y un frisbee, como una muestra que le permite al niño “experimentar” diferentes deportes, antes de elegir una modalidad deportiva particular.

Para una iniciación deportiva

A través de múltiples ajustes, se presenta una tensión entre incompetencias y competencias motrices de los niños. Esta sigue a la par con una fuerte tensión entre ponerse en riesgo y garantizar la seguridad, entre lo que el objeto autoriza y lo que está prohibido hacer con él, entre fuerzas y debilidades (dificultades) de los pequeños. De este modo, en los objetos que integran las bolsas de golf en plástico (fotografía 3) los choques y los golpes son a veces previstos y amortiguados; el objeto puede, entonces, ponerse en todas las manos, pero en contrapartida, no ofrece apoyo para la realización de trayectorias precisas y/o largas. También se presenta la tensión entre presente y futuro: lo que hace posible una motricidad actual puede revelarse un freno para el progreso futuro. En grados variados, los objetos son todos de compromisos frágiles, por un lado se trata de un material para mover y gastar energía, modo de distraerse, por otro es materia de un “cuerpo a cuerpo” exigente en que, al mismo tiempo en que es agarrado, “el objeto agarra el cuerpo” (Chateauraynaud & Bessy 1995: 273) (traducción nuestra).

Es precisamente en este punto, el de una influencia del objeto sobre el niño, que se abre el espacio propio para la iniciación en una modalidad deportiva, sea realizada en un club deportivo o en una comunidad de practicantes, entre pares. Aunque no se trate aquí de una iniciación ritual (Zempléni 2007), todo proceso de iniciación marca el cuerpo y le imprime trazos durables. En efecto, si la iniciación no es, obligatoriamente, sinónimo de prueba corporal dolorosa (patadas, golpes, lesiones, etc.), va acompañada de los aprendizajes que se anclan en los pliegues que se forman entre cosas y cuerpo. Esta capacidad de incorporación de los objetos ha sido muy destacada: “Habituar a un sombrero, un coche o un bastón es instalarse en estos objetos, o, inversamente, hacerlos participar en la ‘voluminosidad’ del propio cuerpo. El hábito expresa el poder que tenemos de dilatar nuestro ser al mundo o de cambiar de existencia en nosotros mismos anexando nuevos instrumentos” (Merleau-Ponty 1978: 168) (traducción nuestra). En un instante, la vista, la captación inmediata por la

mirada que ejerce un objeto seductor o la curiosidad que este suscita (Cochoy 2011) puede transformarse en un segundo, más exactamente alternar una infinidad de percepciones del cuerpo propio, la propiocepción, a través de las cuales un objeto “hecho para durar” renueva su influencia.

Asimismo nos atendremos a la iniciación que, por su transitividad y su autorreferencia, pide un espacio y un tiempo separados que provocan una ruptura con los apegos domésticos del niño. Si los padres son los primeros vectores de una iniciación deportiva, esta requiere por principio un espacio especializado, un mundo propio, más que aquel de la familia. La iniciación es igualmente el principio de una motricidad “extra”-ordinaria que tiene la validez y el valor apenas dentro del círculo de los “iniciados”, amadores y practicantes de una modalidad deportiva particular. Con la iniciación, se abre de un mismo golpe otro orden de grandeza tal como el de la edad: el que conduce del “debutante”, del novato, al experto, al campeón. En esta nueva situación, surge la aspiración al “alto nivel” deportivo, el desarrollo de un entrenamiento intensivo precoz, que solicita una “subida en la escala” del material, es decir, de nuevas inversiones que son al mismo tiempo económicas, sociales y afectivas, en el sentido de apegos y emociones que pueden renovarse periódicamente.

Por otro lado, es importante resaltar que los procedimientos metodológicos utilizados por los profesionales de educación física y deporte en la conducción de la iniciación deportiva, además del ambiente de convivencia entre los grupos de pares, son determinantes para el establecimiento de vínculos con determinada modalidad deportiva (Mello 1989). Es indispensable que los profesionales que se dedican a la iniciación deportiva conozcan a los niños que orientan - sus características, necesidades e intereses. Sin esto, frecuentemente se da el abandono de la práctica por parte del niño. La dimensión lúdica, o sea, juegos asociados a las modalidades deportivas, y el uso de objetos adecuados a los niños, en general, son la clave para una práctica duradera (Mello 2000).

La interpretación de los universos deportivos

Los objetos sumergen a los niños en diferentes universos culturales, dentro de los cuales se inscriben el tipo del objeto y la motricidad a la que puede materializar. Los objetos significan y componen estos universos formando, progresivamente, las colecciones o las narrativas relativas a los eventos o situaciones; forma de categorización anclada en la experiencia y anteriormente privilegiada por el niño (Houdé 1992). De este modo, por ejemplo, la canasta del baloncesto pide un balón de baloncesto, pero también calzados particulares, un “look” de prendas de vestir, de equipamientos, la NBA (*National Basketball Association*), sus campeones y sus productos derivados, en fin, todo un universo del baloncesto, causa y efecto de este agrupamiento/reunión. La lista de objetos sigue una progresión geométrica según las disciplinas deportivas, en la medida de sus imbricaciones específicas con el mundo que vende (mercado) y su mediatización. Cada modalidad deportiva representa así un universo propio, marcado por su autorreferencialidad, en el cual los equipamientos son todos a su vez símbolo, ícono e indicio. Esta integración de los objetos a los universos deportivos es más frecuentemente intensificado por las marcas: logotipos, palabras, imágenes asociadas a los objetos, como es el caso del tenis y la raqueta de tenis (fotografía 2). Apropiándose del objeto, el niño toma parte de un universo deportivo particular. De este modo, él ya no solamente juega “con” una raqueta de tenis, él “juega” al tenis. A través de su raqueta, el niño se introduce en este universo del tenis y se familiariza con su motricidad, su léxico, sus códigos, sus normas y sus valores; él se convierte en un “jugador de tenis”, personaje de este universo. Y aunque la raqueta que el niño tenga en manos

no dé materialidad a una motricidad a la altura de una “verdadera” actividad tenística, puede, sin embargo, dar apoyo a sus operaciones interpretativas, hacerse coadyuvante indispensable a las epopeyas deportivas.

Lo que puede ser considerado peyorativamente como “juguete”, material de “fantasía”, o “simulacro” de material de deporte, permite el ejercicio de estas competencias interpretativas infantiles. Constituyen claves de lectura de los objetos; lectura en el sentido propio como en el sentido figurado, cuando el objeto es muy expresamente marcado, adornado y realzado por la palabra que designa una disciplina deportiva, como el carrito de diferentes sacos de golf en plástico, donde está inscrita la palabra “*golf*” (fotografía 3). Cuanto más un objeto deportivo se parezca a una “imitación”, más tiene la chance de ser marcado, etiquetado por una palabra, como si el débil apoyo dado al compromiso en una motricidad deportiva pueda compensarse por su apropiación simbólica: para el niño, jugar a “jugar al golf” todavía es jugar en el sentido lúdico de hacer de cuenta. Al mismo tiempo en que las tiendas de deporte extienden su oferta para niños cada vez más jóvenes, las secciones de las tiendas de juguetes se llenan de imitaciones más o menos realistas de equipamientos de deportes que, como vajillas de cocina en miniatura y pequeños carros, participan en la omnipresencia del hecho deportivo en el mundo que se pone para la vivencia de los niños.

Los objetos sumergidos en el universo de la infancia

Los objetos remiten igualmente a una cultura infantil de masa que, como para la cultura deportiva, representa los “universos inmersos” y las “lógicas *transmediáticas*”, en particular a través de las licencias de productos (Brougère 2008). Aquí, los objetos deportivos son, por así decir, marcados y colonizados por los personajes que circulan de un soporte a otro: del pijama a la mochila de la escuela, de la televisión al videojuego, pasando por la pelota, las raquetas, el patinete, etc., o aún los frisbees bajo licencia Disney (fotografía 4). El Hombre Araña, de inmediato, marca nuestro *corpus* de objetos: rojo y azul, musculoso, ágil y combativo, él representa bastante bien la importancia del “sexo fuerte” (Rausch: 2000) dentro del universo deportivo. Este viene seguido por Hello Kitty: figura central de una cultura “*cute*”, incontestablemente desplazada dentro de los universos deportivos, pero omnipresente dentro de todos los dominios de la vida de las niñas. A través de la diversidad de los personajes, de los colores y los accesorios (por ejemplo, en una cesta de muñeca para bicicletas o una funda para patinetes, etc.) se masifican significados de diferencias de sexo para un mismo tipo de objeto o, aún, según los diferentes tipos de objetos.

Por estas combinaciones semióticas, el objeto se integra dentro de narrativas, invita a juegos que pueden relativizar la implicación motriz o hacerla perder su carácter autorreferencial, como, por ejemplo, elegir entre ¿hacer su muñeca andar en bici o llevarla para caminar dentro del pequeño espacio previsto para eso (la cesta)? ¿Jugar a ser Ben 10 o andar en *skate*? Los objetos se vuelven de este modo divertidos, permiten pasar al margen de la seriedad de un compromiso deportivo, de contornearlo o desviarlo, sin oponerse frontalmente. Así revestidos, señalan hacia un mundo propio de los niños, poblado de objetos que, manifiestamente, son para ellos y, desde su punto de vista, lo son también “para nosotros”. Por este conjunto, los objetos deportivos cambian de cuadro; “re”-“tornando” como juego, se ponen a la altura de los pequeños, permiten dominar lo que en principio está destinado a los grandes, que se familiaricen de forma suave, en conformidad con los universos deportivos. Esta producción de los objetos con sus marcas, en particular por las licencias de una

cultura de masa infantil, significa igualmente fuertes diferenciaciones según la edad. En efecto, se tiende a eliminarla a medida que el objeto y el niño crecen, como si hubiera ahí una sucesión de actividades primero interpretativas, después motrices.

Con el avance de la edad, parece que se abre paso al anonimato en función de los mecanismos del deporte, que reivindica la competición deportiva, salvo si precisamente esta no es relanzada por una mercantilización y una espectacularización de las prácticas deportivas.

Pero, además de estas marcaciones, el objeto se metamorfosea, convirtiéndose muy frecuentemente en un animal (fotografía 1), próximo a los universos de la infancia; menos aún que la durabilidad de su material, la madera por excelencia, figura la tradición de una infancia permanente, que atraviesa las épocas y los modos.

La distracción esperada de los objetos, este modo relajado de conectarse a las cosas (Assouly 2006) se nota a través de los accesorios a los que se les asocian: toque musical, música, luces, incluso brillantes, de un patinete... Son, en principio, objetos animados por mecánicas a muelles o dispositivos electrónicos, pero también invenciones lúdicas realizadas por hibridación entre tipos de objetos. ¿Cómo nombrar estas fantasías, mitad patinete, mitad *skateboard*, o mitad *skate*, mitad patines de ruedas? Existe ahí otro criterio que se opone a los objetos convencionales de las modalidades deportivas: la diversión ("*fun*"), la investigación de sensaciones que mezclan placer, sorpresa, subversión. Puede ser ahí, en esta ausencia de límites y en este eclecticismo, que se expresen los deportes del mañana. En todo caso, estos objetos presentan la medida de una apuesta en el ocio a través del deporte, por oposición al mundo de la competición institucionalizada. Es en el interior de estas invenciones lúdicas que encontramos también los objetos que, en casa, pueden ser compartidos por los mayores y los pequeños.

Conclusión

Es necesario subrayar que los objetos no se limitan a marcar las diferencias de edad entre los pequeños y los grandes. Mientras atienden al niño pueden estar dotados de un futuro potencial y un potencial de futuro. Crecimiento y desarrollo del niño, pero también crecimiento hacia el "alto nivel" deportivo, son marcados por los objetos, por los diferentes niveles deportivos y también por los reglamentos. Así podemos distinguir cuatro modos diferentes de poner los objetos deportivos a la disposición de los niños: una producción de un material específicamente concebido para una iniciación deportiva precoz (fotografía 2); la puesta como juguete de un material deportivo, soporte para la simulación lúdica de los más pequeños (fotografía 3); el conjunto de objetos con características asociadas a una cultura infantil de masa, claramente a través de licenciamiento del producto (fotografía 4); o aún las invenciones decididamente destinadas a la diversión (fotografía 1), aunque fuera de las convenciones deportivas. Los objetos permiten de esta forma delinear diferentes infancias: algunas en torno al futuro, a través de la imitación de un mundo deportivo adulto; otras actualizando las auténticas competencias deportivas de los niños; unas valorizando la cultura infantil de masa o, aún, reactualizando el patrimonio tradicional para una infancia de hoy. En este sentido, nuestro análisis señala las implicaciones de orden socioeconómico en el seno de las familias que

son, en principio, consumidoras de objetos más o menos cargados de innovaciones tecnológicas, más o menos marcados por una cultura infantil de masa o, al contrario, por la preocupación de un "diseño" apurado. A menudo, debido a las diferencias socioeconómicas, solamente los objetos más baratos son accesibles a las familias.

Por tanto, los objetos son ellos mismos indispensables para que se hagan tangibles las competencias motrices de los niños, ligados a su compromiso en la acción y sus competencias interpretativas, ligadas a las representaciones de lo que es a veces "deportivo" o de "características propias". Insistimos aquí sobre la ausencia de frontera rígida que distinguiría de un lado el "verdadero" material de deporte y, de otro, los juegos y juguetes. Parece, al revés, que la oferta de productos juega deliberadamente sobre las fronteras imprecisas y ambivalentes entre la seriedad de los deportes y la diversión de las culturas lúdicas. Esta distinción puede entonces hacerse objeto de debate, de negociaciones, tanto entre adultos como entre niños (Garnier 2013). El análisis de los objetos nos da acceso a las maneras de pensar y actuar que, aunque poderosas, son naturalizadas y pasan desapercibidas. Este análisis aclara no solamente los aprendizajes anclados en nuestras interacciones incesantes con una cultura material (Miller 2010), sino también una materialización de las diferencias de edad.

Articulando estrechamente el análisis tecnológico y el semiológico, un principio pragmático demuestra la rica abundancia de los objetos que permean nuestra vida cotidiana, constituyendo un observatorio privilegiado de esclarecimiento y recomposición de nuestros universos culturales, como nuestro modo de actuar con los niños. Cuando, por ejemplo, la pelota y el skate se convierten en objetos digitales y la interfaz de un captador de movimiento ocupa el lugar de una raqueta, este posicionamiento teórico parece de lo más necesario en lo que se relaciona a comprender cómo las transformaciones tecnológicas y simbólicas de prácticas lúdicas abren múltiples posibilidades corporales. Apoyándose en la teoría pragmática de la señal, este abordaje permite ligar la cuestión ontológica de modos de existencia de objetos con sus diferentes maneras de significar y de modalidades de compromiso del cuerpo. Superar la alternativa entre abordajes tecnológicos y corporales de la cultura material y sus dimensiones simbólicas y narrativas se hizo un imperativo para comprender la extensión y la renovación de las prácticas lúdicas y deportivas.

Referencias Bibliográficas

ANSTETT, E., & GÉLARD, M-L.(dir.) (2012). *Les objets ont-il un genre ? Culture matérielle et production sociale des identités sexuées*. Paris: A. Colin.

APPADURAI, A. (1986). *The social life of things. Commodities in cultural perspective*. Cambridge: Cambridge University Press.

ASSOULY, O. (2006). "Le design comme esthétique de la réception". In B. Flamand (ed.), *Le design. Essai sur des théories et des pratiques*. Paris: Institut de la mode- Regard, p. 259-276.

BAUDRILLARD, J. (1968). *Le système des objets*. Paris: Gallimard.

- BROMBERGER, C. (1979). "Technologie et analyse sémantique des objets: pour une sémio-technologie", *L'homme*, janvier-mars, XIX (1), p. 105-140.
- BROMBERGER, C., & SEGALIN, M. (1996). "L'objet moderne : de la production sérielle à la diversité des usages", *Ethnologie française*, XXVI (1), p. 5-16.
- BROUGÈRE, G. (2005). *Jouer/apprendre*. Paris: Economica.
- BROUGÈRE, G. (ed.) (2008). *La ronde des jeux et des jouets*. Paris: Autrement.
- CEFAÏ, D. (1994). "Type, typicalité, typification", *Raisons pratiques*, 5, p. 105-128.
- CHATEAURAYNAUD, F., & BESSY, O. (1995). *Experts et faussaires. Pour une sociologie de la perception*. Paris: Métailié.
- CHENG, F. (1991). *Vide et plein. Le langage pictural chinois*. Paris: Seuil.
- COCHOY, F. (2011). *De la curiosité. L'art de la séduction marchande*. Paris: Colin.
- CORSARO, W. (2005) [1997]. *The sociology of childhood*. Thousand Oak: Pine Forge Press.
- COUBERTIN, P. 1972 [1921]. *Pédagogie sportive*. Paris: Vrin.
- DAGOGNET, F. (1996). *Les dieux sont dans la cuisine. Philosophie des objets et objets de la philosophie*. Tours: Synthelabo.
- DEFrance, J. (1985). "L'adoption de la perche en fibre de verre", *Culture technique*, 13, p. 257-263.
- DIASIO, N. (2009). "La liaison tumultueuse des choses et des corps: un positionnement théorique". In M.P. Julien, C. Rosselin (eds.), *Le sujet contre les objets... tout contre. Ethnographies de cultures matérielles*, CTHS, p. 21-83.
- DODIER, N. (1993). "Les arènes des habiletés techniques", *Raisons Pratiques*, 4, p. 115-139.
- DOUGLAS, M., & ISHERWOOD, B. (2008) [1979]. *Pour une anthropologie de la consommation. Le monde des biens*. Paris: Edition du regard.
- DUEZ, J.B. (2009). "Les instruments de l'alpiniste", *Techniques et culture*, 52-53, p. 330-351.
- DUNNING, E. (1994). "Le sport, fief de la virilité". In N. Norbert, E. Dunning, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*. Paris: Fayard, p. 367-392.
- ECO, U. (1985) [1979]. *Lector in fabula ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris: Grasset.
- GARNIER, P. (1995). *Ce dont les enfants sont capables*. Paris: Métailié.

GARNIER, P. (2005). "Le développement des pratiques sportives des plus jeunes, Eléments pour une histoire comparative en France", *Sport History Review*, 36 (1), p. 3-20.

GARNIER, P. (2006). "L'enfant et le sport : classements d'âge et pratiques sportives". In R. Sirota (dir.), *Eléments pour une sociologie de l'enfance* . Rennes: PUR, p. 205-214.

GARNIER, P. (2012). "La culture matérielle enfantine : catégorisation et performativité des objets", *Strenae*, n° 3 (on line <http://strenae.revues.org/761>).

GARNIER, P. (2013). "Childhood as a question of critiques and justifications: Insight into Boltanski's Sociology", *Childhood*, (on line first, june 2013)

GIBSON J. J. (1986). *The ecological approach to visual perception*. New Jersey, Lawrence Erlbaum.

GLAZER, B., & STRAUSS, A. (2010) [1967]. *La découverte de la théorie ancrée. Stratégie pour la recherche qualitative*. Paris: Colin.

HOUDE, O. (1992). *Catégorisation et développement cognitif* . Paris: PUF.

JULIEN, M. P., & ROSSELIN, C. (2005). *La culture matérielle* . Paris: La Découverte.

JULIEN, M. P., & WARNIER, J. P. (eds.) (1999). *Approches de la culture matérielle. Corps à corps avec l'objet* . Paris: L'Harmattan.

LATOUR, B. (2010). "Prendre le pli des techniques", *Réseau* , 163, p. 14-31.

LEVEL, M., & LESAGE, T. (2012). "Objets sportifs et corps sensibles: entre cultures matérielles et expériences corporelles", *Staps*, 98, p. 23-38.

MELLO, A. M. (2000). "Jogos e brincadeiras como estratégias metodológicas de ensino na iniciação esportiva". In: *Coletâneas do 1º. Congresso Latino-Americano FIEP-UNIMEP*, Piracicaba, p.146-149.

MELLO, A. M. (2001). "O brincar na iniciação esportiva: por uma participação infantil de qualidade e sem exclusão", In: *Desafios para o Século XXI: Coletânea de textos*. 1ª. Conferência Nacional de Educação, Cultura e Desporto. Brasília: Câmara dos Deputados, p. 667-670.

MELLO, A. M. (2004). "Brazilian traditional children's games: as cultural value and motor activity", In: *The First International Conference and Festival on Traditional Plays, Games and Sports, Traditional Plays, Games and Sports from Localization to Globalization*, Bangcoc, Tiranasar Press, p. 61-64.

MELLO, A. M. (2006) [1989]. *Psicomotricidade, educação física e jogos infantis*. São Paulo: Ibrasa.

MERLEAU-PONTY, M. (1978) [1945]. *Phénoménologie de la perception* . Paris: Gallimard.

MILLER, D. (2010). *Stuff*. London: Polity Press.

OCTOBRE, S. (2010). *Enfance et culture. Transmission, appropriation et représentation* . Paris:

Ministère de la culture.

OHL, F. (2003). "Les objets sportifs : comment des biens banalisés peuvent constituer des référents identitaires", *Anthropologie et société*, 27 (2), p.167-184.

PARLEBAS, P. (1967). Une pédagogie des conduites motrices, *Revue EPS*, n° 88, p. 17-23.

PROUT, A. (ed.) (2000). *The Body, childhood and society*. London: Macmillan Press.

RAUCH, A. (2000). *Le premier sexe. Mutations et crises de l'identité masculine*. Paris: Hachette.

RIZZOLATTI, G., & SINIGAGLIA, C. (2008) [2006]. *Les neurones miroirs*. Paris: Jacob.

SIMONDON, G. (1989) [1958]. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier.

SOURIAU, E. (2009) [1943]. *Les différents modes d'existence*. Paris: PUF.

THEVENOT, L. (1993). "Essai sur les objets usuels", *Raisons Pratiques*, 4, p. 85-111.

TURMEL, A. (2008). *A historical sociology of childhood*. Cambridge: Cambridge University Press.

VIGARELLO, G. (1988). *Techniques d'hier et d'aujourd'hui. Une histoire culturelle du sport*. Paris: Ed. EPS-R. Laffont.

WALLON, H. (1970). *De l'acte à la pensée*. Paris: Flammarion.

ZEMPLÉNI, A. (2007). "Initiation". In P. Bonte, M. Izard (dir.), *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie*. Paris: PUF, p. 375-377.